DISK PIC & HARDPLOT II

Da stellt sich plötzlich heraus, daß ein Programm was man in der Info angeboten hatte, sich zum Knüller entwickelt. Für diejenigen die es übersehen haben noch eine Beschreibung. Für diejenigen die es schon haben ist die Beschreibung auch nicht schlecht,

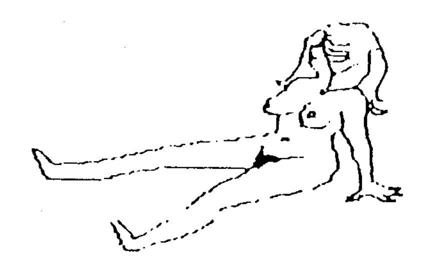
Hat das gesuchte Bild einen Namen in der Directory, so kann man es mit der Taste 'L' für Laden und anschließender Dateinameneingabe auf dem Bildschirm bringen. Nach dem Ladevorgang muß irgend eine Taste gedrückt werden um die folgende Statuszeile zu erhalten.

D,S,+,*,F,B,M

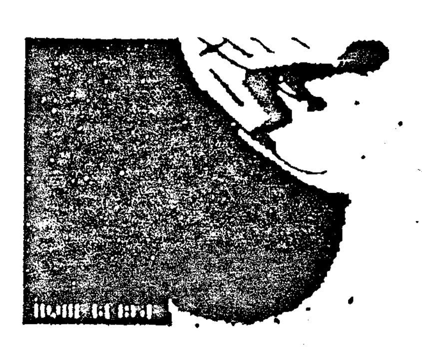
D =AUSDRUCKEN
S =SAVE (AUF DISKETTE ABLEGEN MIT NAMEN)
F =GRAFIKSTUFE 7+ EINSCHALTEN (BILD BLEIBT ERHALTEN)
B =GRAFIKSTUFE 8 ,EINSCHALTEN (BILD BLEIBT ERHALTEN)
M =ZUM MENUE
N =NEGIEREN (FARBUMKEHRUNG)
* + =MIT DIESEN SYMBOLEN IST DIE CURSORSTEUERUNG GEMEINT. NUR ENTFÄLLT DAS DRÜCKEN DER CTRL TASTE. HIERMIT KANN DAS BILD WAHLWEISE NACH RECHTS ODER LINKS VERSCHOBEN WERDEN.

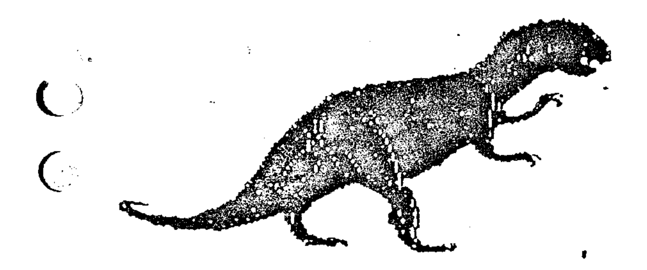
Ist keine Directory zu bekommen, weil es sich um ein BOOT Programm handelt oder die Directory verschoben oder anders hin manipuliert wurde, geht man bei der Bildersuche wie folgt vor:
Zuerst ins Menue (M), dann ESC drücken für suchen. Den Startsector eingeben (zwischen 1 und 660). Es fehlt uns noch die Stepweite. Sie sollte beim groben durchsuchen 60 betragen. Beim feinen durchsuchen kann man diese bis auf 1 reduzieren. Gibt man jedoch 60 ein kann man einfach die Leertaste betätigen und die zweiten 60 werden auf dem Bildschirm gebracht.
Beispiel: Sector 1-60 dann SPACE Sector 61-121 usw.
Bei einer neuen Eingabe muß die Taste ESC gedrückt werden. Ist das Bild gefunden muß noch probiert werden, bis das Bild richtig auf dem Schirm steht.

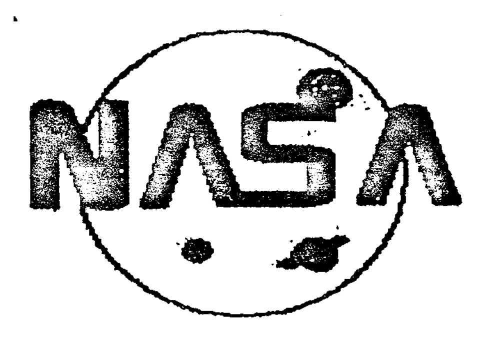
Will man nun das gefundene Bild, was man ja abgespeichert hat, auf dem kleinen Plotter farbengetreu wiedergeben, benutzt man das Programm HARDPLOT 2. Wir machen nocheinmal auf dieses Programm aufmerksam, denn es handelt sich um das einzige Programm dieser Art. Diese beiden Programme gehören einfach zusammen. Plotter kann man jetzt schon im Kaufhaus für 399.-DM bekommen. Diese preiswerten Plotter sind auf jeden Fall das Geld wert. Jeder der noch etwas Geld übrig hat sollte überlegen ob er sich einen kauft.

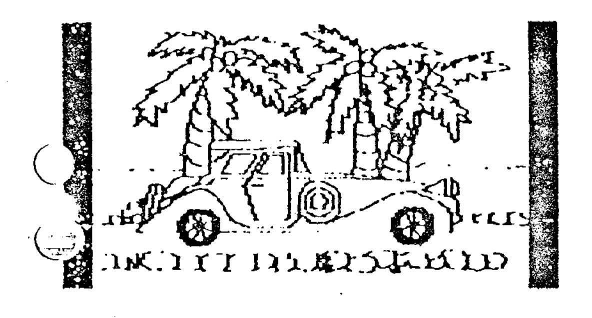




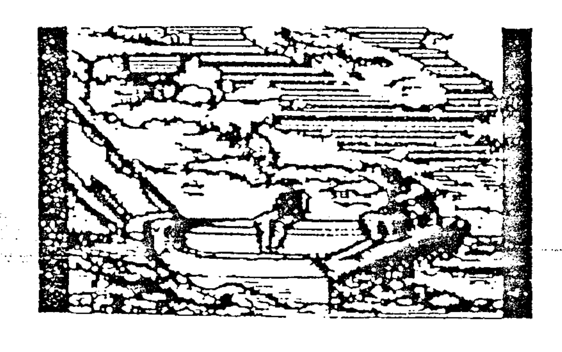





NASA









Mit B wird das Bild, sofern es farbig war, wieder in ein Schwarz/Weisbild verwandelt.

Mit der Spacetaste wird der Bildsuchvorgang, der nach jedem vollen Bild stopt, fortgesetzt.

Mit der ESC Taste beginnt man das Suchen. Hier werden die Anfangsparameter eingegeben und der Suchvorgang beginnt.

Mit P kann man Bilder, die zerstückelt und verteilt auf der Diskette liegt, zusammen puzzeln.

Mit O kann man Bilder einladen, von denen man weiß das sie vorhanden sind und wo sie liegen, von denen man aber nicht den Namen weiß.

Mit Q erhält man das Diskmenue, die Direktory die einem den Inhalt der Diskette vermittelt

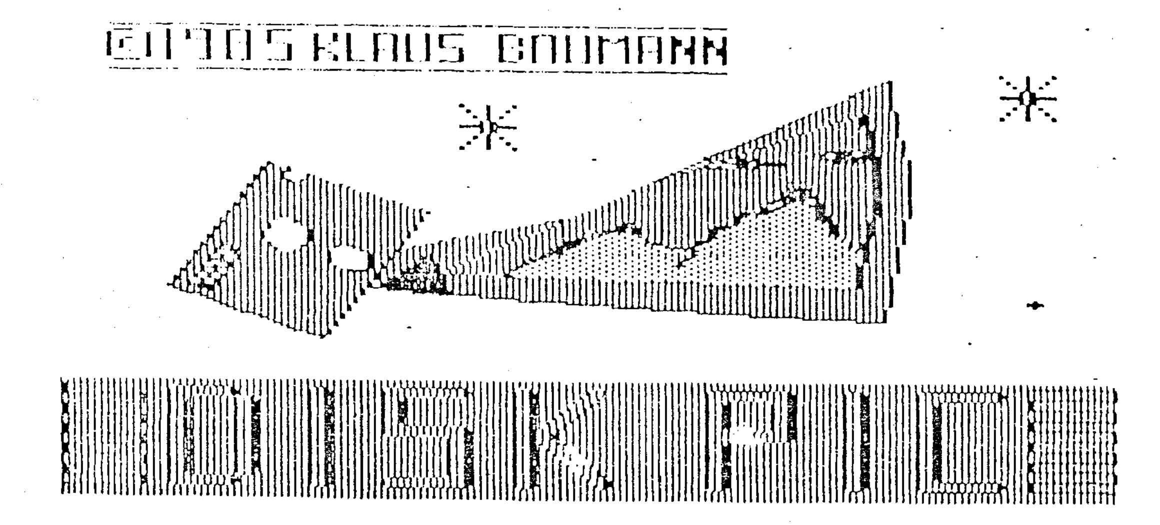
Mit D kann man das gefundene Bild auf einem Epson kompatiblen Drucker ausdrucken lassen.

So, und nun die Vorgehensweise :

Sofern wir eine Formatierte Diskkette zur Hand haben, legen wir nun die Diskette ein auf der wir das Bild vermuten.
Nun Tippen wir ESC um die Suchparameter einzugeben. Am sinnvollsten wird es sein, man gibt als Startsector 1 ein und als Schrittweite 30. Jetzt wird in Abständen eines halben Bildschirms immer 60 Sectoren (das entspricht einem ganzen Bildschirm) von Diskette geladen und angezeigt.
Nach jedem Einladevorgang wird automatisch gestoppt und man kann sich das geladenen Bild betrachten.
Zur Fortzetzung des Ladevorgangs wird einfach die Spacetaste gerückt. Und die nächsten 60 Sectoren werden eingeladen.
Ist des gesuchte Bild, oder ein Teil davon auf dem Bildschirm zu sehen so drückt man erneut ESC für eine neue Parametereingabe.
Es wird der letzte Startsector und die Schrittweite angezeigt. Als neuen Startsector gibt man den angezeigten Wert für den letzten Startsector ein und für die Schrittweite ist es am sichersten 1 einzugeben. Jetzt wird der Bildschirminhalt immer weiter nach oben geschoben, wobei der Rest des Bildes von unten her immer weiter hereinrutscht.
Wenn das Bild vollständig eingeladen ist, und auf dem Bildschirm zu sehen ist kann es, sofern es jetzt seitlich verschoben ist, mit + und * in die Mitte gerückt werden.
Mit N,B und F kann es jederzeit deutlich sichtbar gemacht werden.
Wenn man mit dem gefundenen Bild zufrieden ist kann man es mit Taste S abgespeichern.

Als eine weitere Art Bilder zu suchen bietet sich die Möglichkeit sie zusammen zu puzzeln. Hierbei können Bilder die verstreut auf der Diskette liegen zusammengesetzt werden. Es passiert oft, das Bilder auf Grund von einer speziellen Speicheroganisation, zerteilt werden und dann an verschiedenen Stellen auf der Diskette zu finden sind.
Man sucht sich also wie bisher alle Teile des Bildes, wobei

man das Bild nicht abspeichern braucht, sonder sich nur merkt wo es anfing und wie lang es in etwa war.
Auf die beschriebene Art und Weise durchforstet man am besten das ganze Programm bis man alle Teile des Bildes gefunden und gemerk hat.
Nun beginnt mit P das Zusammensetzen.
Man gibt nun Start- und Endsector des ersten Bildteiles ein und es wird eingeladen.
Nun kann man dieses Bildteil genauso bearbeiten wie sonst ein ganzes Bild.
Ist der Bildausschnitt in der Mitte und man ist mit diesem Bildteil zufrieden so kann das nächste Bildteil eingeladen werden.
Dies geschieht einfach durch ESC drücken und die Weitere angabe von Start- und Endsector.
Ist auf diese Weise nach und nach das gesammte Bild zusammen gesetzt worden kann es, wie beschrieben, mit S als Micropainterbild abgespeichert werden.



Usermanual für DiskPic

Im Vertrieb der IRATA Verlag GMBH.

Geschrieben von Timber & Sol Februar 1986

Mit DiskPic ist es moeglich Bilder auf der Diskette zu finden, die man mit normalen Programmen nicht mehr erreichen kann. Es werden dazu Anfangssektor und vielleicht die Länge des Bildes Gebraucht. Ist selbst dieses nicht bekannt so kann man mit DiskPic trotz Allem noch ohne große Probleme das Bild auffinden.

Hier wird als erstes das Menue ausführlich erklärt und dann die Vorgehensweise beschrieben.

Das Menue :

<M>	DiskPic Menue
<S>	Save (Bilddatei)
<L>	Load (Bilddatei)
<+>	Verschieben (L)
<*>	Verschieben (R)
<N>	Negieren
<F>	Farbe
<B>	Scwarz/Weis
< >	Weiter Suchen
<esc>	Parameter für Suche
<P>	Puzzle
<O>	Bilddatei Laden (o. Name)
<Q>	Diskmenue
<D>	Bild Ausdrucken

Mit M wird das Menue angezeigt das gerade erklärt wird.

Mit S kann man das aufgefundene Bild auf Diskette abspeichern. Das Bild wird im Micropainterformat abgelegt. Dieses Bildformat ist das allgemein gebräuchlichste und wird auch von vielen anderen Zeichenprogrammen benutzt.

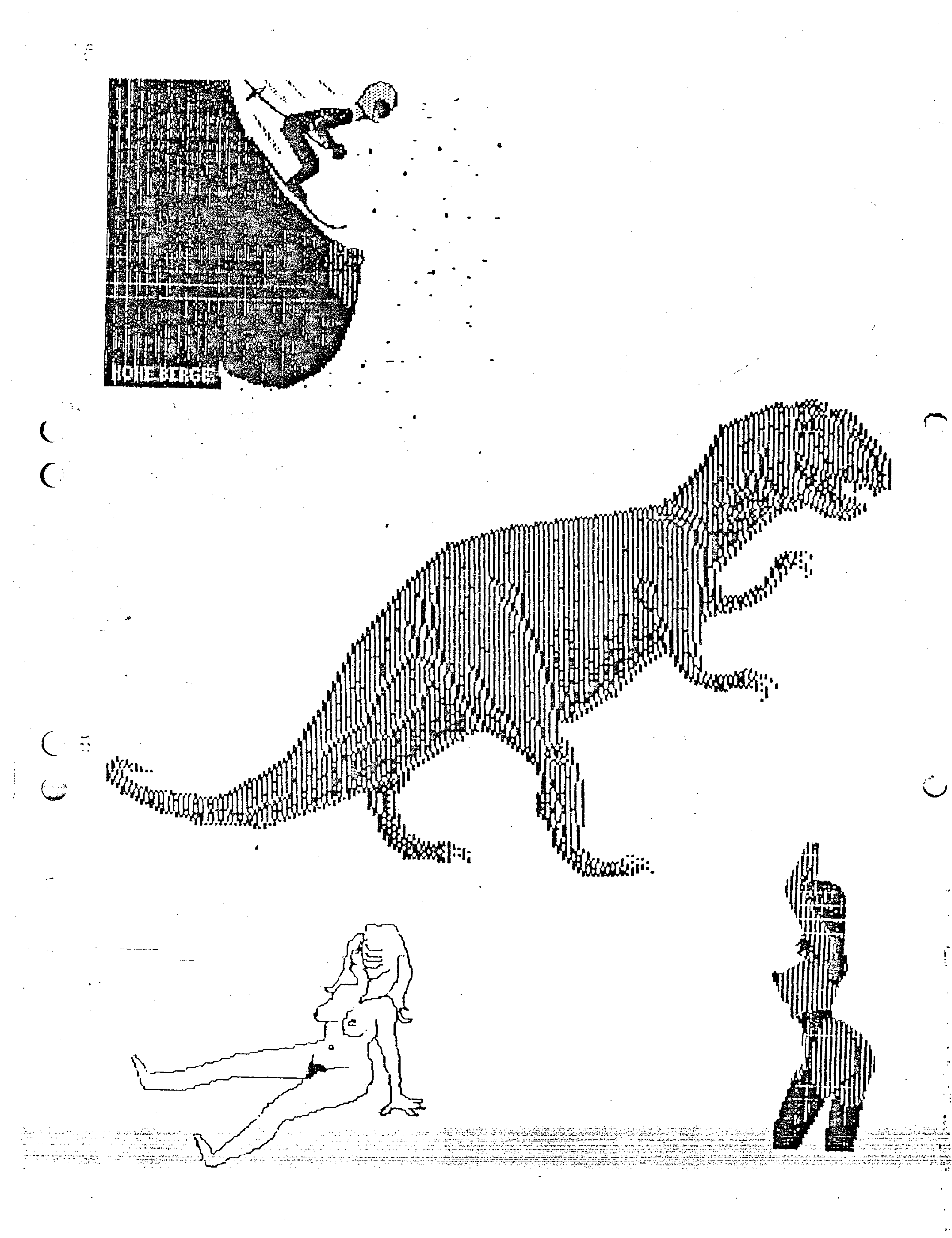
Mit L kann man Bilder, die im Micropainterformat abgelegt sind, einladen. Diese Bilder kann man genauso behandeln wie Bilder die erst auf Diskkette gefunden wurden.

Mit + kann man das gefundene Bild um ein Byte nach links verschieben. Dies ist besonders nützlich bei Bildern die man gefunden hat, die aber nicht in der Mitte des Bildschirms sichbar sind. Diese Bilder kann man jetzt durch einfach verschieben in die Mitte postieren.

Mit — kann das Bild nach rechts verschieben, zum gleichen zweck wie bei + .

Mit N wird das ganze Bild negiert. Egal ob es sich um ein Farbbild oder um ein Schwarz Weisbild handelt.

Mit F wird ein schwarz/weißes Bild in ein farbiges Bild verwandelt. Hierbei werden drei Grundfarben (Rot, Blau, Gelb) verwendet, die sich nicht mehr verändern lassen.


HOHE BERGE